

INFORME FINAL

PROJECTE
D'INNOVACIÓ DOCENT

2020PID-UB/004

**Comunitats
d'aprenentatge
mitjançant el mòbil:
competència plurilingüe
i paisatge lingüístic**

CURS 2020-2022

GINDOC-UB/084

DIDAL_UB



DiD  **L**

Dades del projecte

Comunitats d'aprenentatge mitjançant el mòbil: competència plurilingüe i paisatge lingüístic

Codi: 2020PID-UB/004

Coordinació: Joan Tomàs Pujolà

Participants:

Agnès Rius Escudé

Amor Montané March

Azahara Cuesta García

Carmen Ferriz Martínez

Dolors Font Rotchés

Ferran Gesa Vidal

Francina Torras Compte

Jaume Batlle Rodríguez

Maria del Mar Suárez Vilagran

Maria Moreno Domènech

Neus Frigolé Pujol

Núria Sánchez Quintana

Vicenta González Argüello

Zoraida Cantarero Aybar

Resum i descriptors

Resum

En l'actualitat, les TIC ja estan força arrelades en els processos formatius com a mitjans que afavoreixen el desenvolupament de les competències i estratègies d'aprenentatge. L'ús d'internet i de les diverses aplicacions constitueixen vies fonamentals de mediació per a la creació de coneixement.

La tecnologia mòbil, amb tot el seu potencial, és un recurs pendent per incorporar a la formació universitària. En el projecte d'innovació anterior (2018PID-UB/084), el grup DIDAL ja va impulsar pràctiques innovadores amb bons resultats que ens encoratgen a la creació de noves maneres d'intervenció en els cursos de llengua als Graus d'Educació Infantil i Primària de la Facultat d'Educació.

Els dispositius mòbils, d'ús molt arrelat entre els estudiants, ofereixen nombroses possibilitats en els cursos universitaris sempre que tinguin un objectiu pedagògic, raó per la qual també haurien de constituir una eina fonamental del nostre procés d'aprenentatge. D'una banda, entre els avantatges o les virtuts en destaquem la de propiciar que l'estudiant prengui un paper actiu i s'involucri en tasques autèntiques que tenen un sentit, així com la creació d'espais virtuals -que van més enllà del grup classe- en els quals els alumnes poden compartir els recursos, a més a més del procés de realització, d'una tasca relacionada amb les llengües -que forma part d'una experiència inscrita en un context real. D'altra banda, la portabilitat dels dispositius propicia la flexibilitat en dimensions com temps i espai: el temps que s'acomoda al de l'estudiant i l'espai que, més enllà dels àmbits acadèmics (Palalas, 2015). Tots aquests beneficis serveixen per millorar la motivació de l'estudiant i, alhora, propicien que tingui una actitud positiva vers la llengua que aprèn.

En aquest sentit, des d'un enfocament reflexiu, i a través de l'aprenentatge mòbil, ens marquem el propòsit d'incrementar la consciència lingüística dels estudiants en una atenció a l'entorn, a contextos de gran riquesa multilingüe en què estan immersos, al paisatge lingüístic presencial, és a dir, el que està constituït per la combinació de la llengua utilitzada en anuncis i rètols comercials, plaques de carrers, senyals, avisos en edificis públics o privats i qualsevol altre text escrit o oral en l'àmbit públic presencial (Landry & Bourhis, 1997) o bé, un paisatge lingüístic digital a través dels missatges de Twitter, d'Instagram, TikTok, etc. o, fins i tot, de les *fake news*.

Així doncs, s'impulsa l'atenció a l'entorn lingüístic amb un triple focus: a) sociolingüístic, a la diversitat de llengües que conviuen a la societat i la seva relació; b) lingüístic, a la funció de les llengües en els diversos espais, l'adequació dels missatges, i c) normatiu, la qual cosa estimula l'interès i la motivació per les llengües, la reflexió metalingüística i la interacció entre els aprenents per compartir reflexions i per oferir i rebre retroalimentació.

Aquestes pràctiques estan pensades per promoure la interacció entre els estudiants i afavorir la creació de comunitats d'aprenentatge més enllà del grup classe. En conseqüència, aquest projecte d'innovació pretén, a partir de l'aprenentatge mòbil, que els estudiants participin en accions didàctiques creant el seu paisatge lingüístic presencial o digital amb companys d'altres grups i disciplines -en les assignatures de llengües: català, castellà i anglès- amb la intenció de desenvolupar la seva competència plurilingüe

Objectius:

Generals:

- Desenvolupar la competència comunicativa i competència digital dels alumnes per mitjà de el disseny i implementació de diverses pràctiques en què es fa ús de la tecnologia mòbil
- Incrementar la consciència lingüística dels estudiants en relació a l'entorn plurilingüe presencial i digital en el qual estan immersos.
- Crear una comunitat d'aprenentatge en què participen els alumnes implicats en les assignatures de les tres llengües que s'imparteixen en els Graus d'Educació Infantil i Educació Primària.

Específics:

- Proposar activitats d'aprenentatge en què es faci ús de la tecnologia mòbil per treballar les llengües catalana, castellana i anglesa amb aplicacions com Instagram, Twitter, Flip (abans anomenat Flipgrid), etc. i apps de realitat augmentada.
- Implementar aquestes activitats fomentant la interacció dels estudiants més enllà del grup classe per desenvolupar comunitats d'aprenentatge: entre assignatures de diferents nivells, impartides en diferents llengües i de diferents titulacions, i en espais reals acadèmics i informals, així com en espais virtuals.
- Empoderar l'estudiant com a usuari competent de la llengua, capaç de millorar l'ús de la llengua oral i escrita als espais públics físics o virtuals.
- Analitzar la incidència de l'aprenentatge mòbil en el desenvolupament de les habilitats lingüístiques dels estudiants i la seva capacitat de treball en les comunitats d'aprenentatge.
- Transferir els resultats obtinguts a la resta d'assignatures dels graus d'Educació Infantil i Primària i fer propostes per a futures actuacions docents.

Descriptors

Línies d'innovació:

- Aprenentatge en entorns virtuals
- Web 2.0 / 3.0 / Xarxes socials
- Competències transversals
- Avaluació entre iguals
- Avaluació continuada
- Aprenentatge autònom
- Aprenentatge col·laboratiu
- Aprenentatge entre iguals

Paraules clau:

- aprenentatge mòbil
- competència plurilingüe

Ensenyaments:

- Grau d'Educació Infantil
- Grau d'Educació Primària

Assignatures implicades:

- Llengua castellana per l'ensenyament
- Habilitats comunicatives orals: català, castellà, anglès
- Llengua catalana per l'ensenyament
- Llengua Anglesa per a l'Ensenyament
- Llengua Estrangera per a l'Ensenyament: anglès
- Català i castellà: llengües en contacte a l'escola

Desenvolupament de l'actuació

Presentem el desenvolupament del projecte d'innovació en 4 accions principals.

Acció 1 - Presa de consciència del multilingüisme

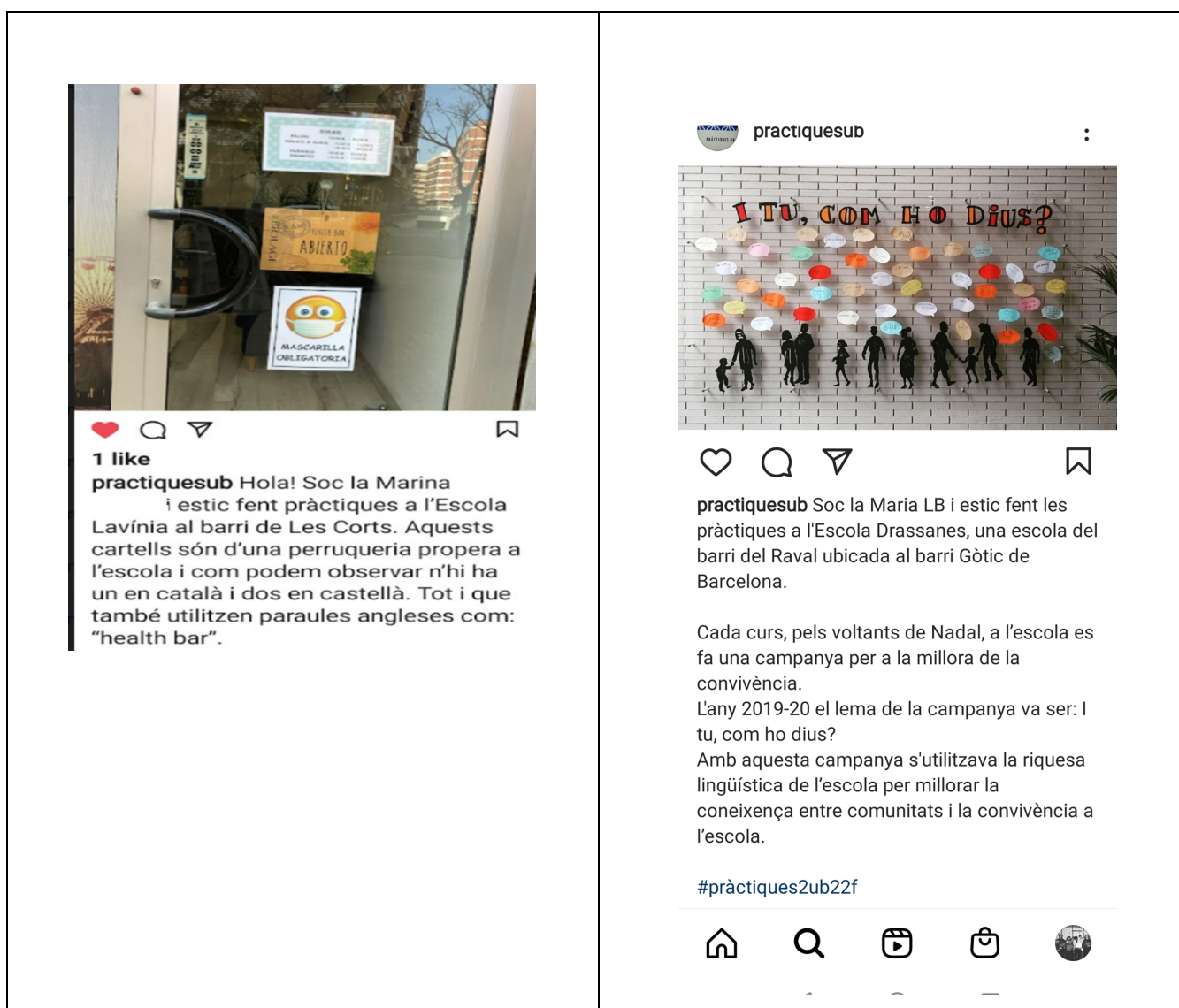
Les professores Agnès Rius-Escudé i Francina Torras Compte -de la secció de Llengua catalana- i Núria Sánchez-Quintana -de la secció de Llengua castellana- del Dept. d'Educació Lingüística i Literària han dut a terme accions innovadores a l'assignatura de Pràctiques 2 del tercer curs i Pràctiques 3 de quart curs del grau de mestre de Primària els cursos 2020-2021 i 2021-2022.

Els objectius específics de l'estudi han estat: a) el desenvolupament de la consciència lingüística dels futurs mestres per aconseguir la competència plurilingüe a les escoles de primària; b) la incorporació i l'avaluació de les possibilitats i de les aportacions que pot tenir l'aprenentatge mòbil en el desenvolupament de diverses competències.

Les accions innovadores implementades al Pràcticum del Grau d'Educació Primària a tres grups –28 escoles i 58 estudiants– van consistir en l'observació, la captura –mitjançant el mòbil– i l'anàlisi del paisatge lingüístic de l'entorn dels centres escolars, un corpus d'imatges -amb comentaris- compartits a Instagram-UB (Figura 1) i d'una reflexió de l'experiència que analitza els posicionaments metodològics de les escoles en el tractament de l'entorn i de la composició multilingüe de l'alumnat (comunicació presentada ICON-edu 2022).

Figura 1

Imatges a Instagram del paisatge lingüístic



Acció 2 - Lluita interlingüística

Les professores Zoraida Cantarero, Cristina Alcaraz, Jaume Batlle, Dolors Font-Rotchés, M. Amor Montané i Maria Moreno han dut a terme la implementació d'aquesta tasca, dividida en tres reptes, en el context de les assignatures de Llengua castellana per a l'ensenyament i Llengua catalana per a l'ensenyament (primer semestre 2021-2022) del Grau de Mestre d'Educació Primària.

La tasca es va desenvolupar amb l'eina Padlet, a la qual l'alumnat podia accedir a través del mòbil (figura 2). Estava dividida en 3 reptes (1. Paisatge lingüístic i gramàtica; 2. Neologismes i manlleus; 3. Interferències i bilingüisme) i tenia els objectius següents:

- Identificar incorreccions gramaticals en diversos paisatges lingüístics i saber proposar alternatives.
- Conèixer mecanismes per a la formació de paraules.
- Ampliar el lèxic amb paraules noves.
- Valorar l'adequació dels manlleus.
- Reconèixer interferències entre llengües i saber proposar alternatives.

Figura 2
Exemple de Padlet de la Lluita interlingüística



La metodologia de treball es va desenvolupar de la manera següent. Cada classe de llengua es va dividir en grups de 4-5 alumnes, els quals interactuaven amb grups d'una altra classe de llengua. Es van establir parelles de classes, de manera que es combinessin les dues llengües: així, els grups d'alumnat d'una classe de Llengua catalana per a l'ensenyament interactuaven amb els grups d'una classe de Llengua castellana per a l'ensenyament.

Cada repte es desenvolupava durant 3 setmanes. La primera setmana, cada grup de cada llengua penjava a la Padlet un repte sobre un tema determinat (d'acord amb els tres temes mencionats) i el llençava a un grup concret de l'altra llengua, perquè el respongués. La segona setmana, cada grup responia els reptes que havia rebut. La tercera setmana, el grup que havia llençat el repte havia de puntuar (de l'1 al 5) la resposta obtinguda, en funció de si era més o menys correcta, adequada o completa i, en un comentari, havia de justificar la puntuació obtinguda. En les figures 3 i 4 hi ha una mostra d'un repte corresponent a 1. *Paisatge lingüístic i gramàtica* d'un grup de llengua catalana.

Figura 3
Repte 1

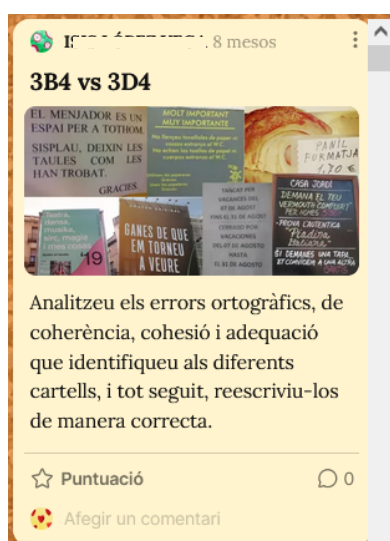
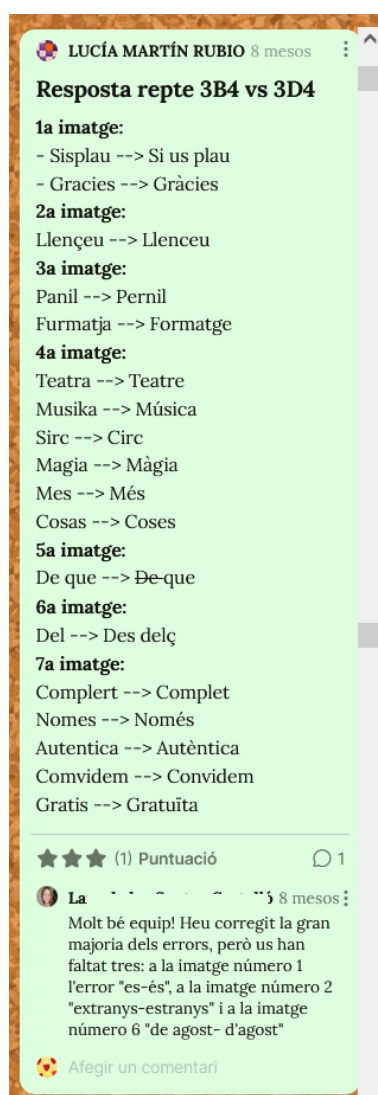


Figura 4
Resposta, puntuació i comentari

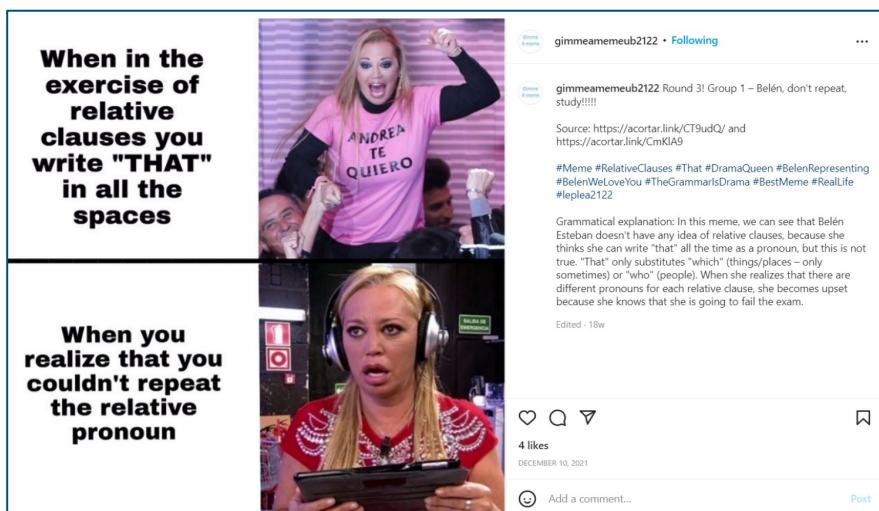


Acció 3: Aprenentatge mòbil: Meming While Learning

El professorat de les assignatures ‘Llengua Estrangera per a l’Ensenyament: Anglès’ i ‘Llengua Anglesa per a l’Ensenyament’, integrat per Neus Frigolé, Ferran Gesa i Maria del Mar Suárez, ha dut a terme el present projecte, l’objectiu del qual ha estat millorar la competència digital i multimodal de l’estudiantat de llengües estrangeres, a la vegada que es consolidava l’aprenentatge gramatical en llengua estrangera, tot aplicant també un procés de gamificació i utilitzant l’aprenentatge mòbil.

Durant tres semestres acadèmics, pertinents a dos cursos diferents, els alumnes dels grups-classe que impartien el professorat involucrat, treballaven la gramàtica anglesa d’una forma ja per sí innovadora com és la metodologia Just-in-Time Teaching (Novak, 2011). Al final de cada una de les tres unitats del projecte, i en grups estables de 4 o 5 estudiants, cada grup seleccionava i/o creava un meme relacionat amb el punt gramatical treballat a la unitat en qüestió, i els estudiants –fent ús dels seus telèfons mòbils– hi afegien la caption (títol), hashtags i una explicació del punt gramatical tot relacionant-la amb el meme. A la Figura 5 es pot veure un exemple d’un dels memes creats pels estudiants:

Figura 5.
Meme sobre frases de relatiu en anglès



En una primera fase del projecte, l'estudiantat seleccionava el millor meme del seu grup-classe a través del Campus Virtual-UB, el qual competia amb el millor meme de les altres classes a través d'un compte d'Instagram creat per a l'ocasió, per tal d'esdevenir el millor meme de la unitat i obtenir un premi simbòlic que no implicava cap alteració substancial en l'avaluació de l'assignatura. El meme guanyador de cada grup-classe (tres en total) era analitzat multimodalment pel professorat de l'assignatura en una sessió dedicada exclusivament a donar feedback tant dels memes seleccionats i/o creats per l'estudiantat com de les captions, hashtags i explicacions del punt gramatical en qüestió.

En una fase posterior, i adaptant la metodologia explicada anteriorment, tots els memes de tots els grups estables eren publicats a un compte d'Instagram i els estudiants, a través del Campus Virtual-UB, votaven el que consideraven millor (sense haver de ser aquest obligatòriament del seu grup-classe). Els tres memes amb el major número de vots eren analitzats multimodalment per estudiants del Grau de Comunicació Audiovisual (Facultat d'Informació i Mitjans Audiovisuals) (veure exemple a les Figures 3 i 4), els quals també seleccionaven el millor i aquest aconseguia un premi simbòlic en el decurs de l'assignatura. En qualsevol cas, i per tal de millorar la competència multimodal i digital dels estudiants, els anàlisis realitzats per l'estudiantat del Grau de Comunicació Audiovisual eren compartits amb els i les estudiants de la Facultat d'Educació al final de cada una de les unitats del projecte.

Figura 7
Exemple de l'anàlisi multimodal dels memes

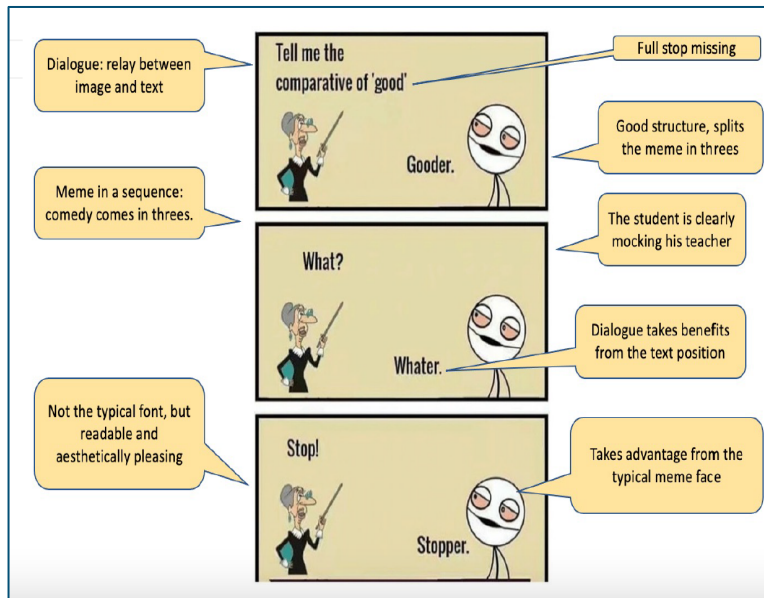


Figura 8
Exemple de l'anàlisi multimodal dels memes

Identification with the meme, as students

Correct source, possibility to shorten the URL

No capital letters used in hashtags

Wrong gramatical explanation: gooder is correct!

gimmeamemeub2122 Round 2! Group 1 - When the student laughs at the teacher

Source: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fme.me%2F%2Ftell-me-the-comparative-of-good-gooder-what-whater-stop-10098992&psig=AOvVaw1DVZnJbboHtXuD09bfWaVN&ust=1637059308290000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCJCe76aXmvQCFQAAAAAdAAAAABAD>

#comparatives #fail #failer #funnier #meme #englishhumor #leplea2122

Grammatical explanation: The teacher is asking for the comparative of 'good' and the student answers that it is 'gooder'. According to the general rule, to form comparatives we should add '-er' at the end, but in this case the answer should be 'better', because it's an irregular form. The teacher asks him what he is saying, because that's not the answer and he keeps adding '-er' to all the things the teacher says. Moreover, in case 'gooder' was correct, it should be written with double 'd', because, in English, when we add suffixes to words ending in consonant, vowel and consonant, you have to duplicate the consonant.

Title not really funny with little humor intent

Very conventional with little humor intent

Whater should have double <t> too.

Acció 4 – Programació didàctica

Es va dur a terme durant el segon semestre del curs 2019-2020 a l'assignatura de Català i castellà: llengües en contacte per a l'ensenyament de 4rt curs en la menció de llengües de Núria Sánchez-Quintana i el anàlisi i presentació de resultats juntament amb la professora Zoraida Cantarero.

L'acció d'innovació va implicar dissenyar una programació didàctica dedicada a la realitat multilingüe que incorpora l'ús del dispositiu mòbil, al llarg del semestre, en diverses activitats d'aula –verificació de dades, accés a informació actualitzada, etc.– i fora de l'aula –la creació d'un banc d'imatges realitzades o capturades pels mateixos alumnes, mostres reals de llengües en contacte situades i contextualitzades, recopilades en un espai virtual– a través d'Instagram– compartit entre diversos grups de classe (eduprimariaub, #paisajelingüístico) amb les que es propicia no només l'anàlisi i la reflexió sobre la llengua, sinó també una nova lectura i interpretació dels elements multimodals que les integren, per a una nova comprensió sociolingüística d'una realitat que conforma els espais escolars (comunicació SEDLL, 2020).

Resultats i valoració

Acció 1 - Presa de consciència del multilingüisme

La tasca ha motivat que l'alumnat hagi fet una reflexió sobre la relació de les llengües que apareixen al paisatge lingüístic del barri i les que parlen els alumnes de les escoles. En la majoria de casos, la diversitat lingüística que han reflectit a partir de les imatges coincideix amb la diversitat que hi ha a les aules. Per tant, l'estudi de la realitat lingüística de l'entorn ha permès entendre millor la realitat lingüística de les aules i algunes actuacions que es fan a l'escola. Per exemple, en aquells entorns en què la llengua catalana té poca presència, l'alumnat valora de manera molt positiva la tasca que fan els mestres per facilitar que els alumnes parlin català i l'aprenguin de manera fluida, ja que és l'únic espai en què aquesta llengua hi és present.

Tant les valoracions de l'eina com de la tasca són positives: estímul motivador, recurs vàlid, interessant, molt enriquidor, profitós, significatiu, dinàmic, etc. En realitzar la tasca, l'alumnat ha desenvolupat una de les competències del Pràcticum, la digital. Així mateix, ha pogut adonar-se que pot utilitzar el mòbil per planificar activitats d'ensenyament-aprenentatge en la seva futura tasca docent. No obstant això, alguns creuen que la faran servir puntualment perquè és un bon recurs, sempre que les activitats siguin significatives i fent-ne un ús responsable, atès que així augmenta la motivació i afavoreix l'atenció de l'alumnat, sobretot amb l'alumnat de cicle superior-

Resultats en la difusió de l'experiència

Comunicacions a congressos:

- EDUNOVATIC 2021. 6th Virtual International Conference on Education, Innovation on ICT. 1-2 desembre 2021. Presentació de comunicació: Rius-Escudé, A., Sánchez-Quintana, N. Torras, F. (2021) *Estudio del paisaje lingüístico de las escuelas del Practicum de Primaria a través del aprendizaje móvil.*
- ICON-edu 2022. International Congress: Education and knowledge. 11-13 de mayo. Universitat d'Alacant. Presentación de la comunicación: Sánchez-Quintana, N., Rius-Escudé, A. i Torras Compte, F. (2022). *Paisatge lingüístic i l'aprenentatge mòbil: acció innovadora per a la presa de consciència del multilingüisme.*

Publicacions:

- Rius-Escudé, A., Sánchez-Quintana, N. Torras, F. (2021) Estudio del paisaje lingüístico de las escuelas del Practicum de Primaria a través del aprendizaje móvil. En: REDINE (Ed.). (2021). Conference Proceedings EDUNOVATIC 2021. Redine. (pp. 262-267)
<https://edunovatic.org/wp-content/uploads/2022/02/EDUNOVATIC21.pdf>
- Sánchez-Quintana, N., Rius-Escudé, A. i Torras Compte, F. (2022). Paisatge lingüístic i l'aprenentatge mòbil: acció innovadora per a la presa de consciència del multilingüisme. En: Roig Vila, R. (Coord) Martines, V. y Antolí, J. (Eds.) Actas-1st International Congress: Education and Knowledge, Ed. Octaedro. (pp. 286-287)
<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2022/05/9788419312372.pdf>

En conclusió, d'una banda, l'alumnat valora molt positivament l'aprenentatge mòbil i, fins i tot, hi veu opcions d'utilitzar-lo com a recurs amb el seu alumnat quan exerceix de docent. I, d'altra banda, l'estudi de la realitat lingüística de l'entorn ha permès entendre millor la realitat lingüística del centre i ha ajudat a desenvolupar la consciència lingüística de l'alumnat.

Acció 2 - Lluita interlingüística

Per conèixer l'opinió dels estudiants sobre l'activitat de la Lluita interlingüística, en finalitzar-la, en algunes classes de Llengua catalana per a l'ensenyament es va crear una enquesta de valoració. Els resultats evidencien que, en general, l'avaluen positivament.

A continuació, resumim les dades valoratives més rellevants. Un 66,7 % de l'alumnat considera que l'activitat els ha ajudat en l'aprenentatge de la llengua i tots pensen que el treball amb dues llengües en contacte resulta enriquidor. De fet, el repte que han trobat més interessant és precisament el relacionat amb les interferències lingüístiques (55,6 %) i els aspectes que més destaquen en preguntar-los què han après tenen a veure amb la detecció d'interferències i calcs de la llengua castellana.

També destaca l'excel·lent valoració de la Padlet: a un 100 % de l'alumnat li sembla un bon suport per a l'activitat, la qual cosa confirma la utilitat de l'aprenentatge mòbil en un context universitari.

Acció 3: Aprenentatge mòbil: Meming While Learning

Un cop acabat el projecte, és a dir, al final de cada un dels tres semestres acadèmics en els quals es va implementar, l'estudiantat va respondre un qüestionari que preguntava, entre d'altres, per les seves percepcions sobre el projecte, incloent aspectes relacionats amb l'aprenentatge mòbil, l'aprenentatge de la gramàtica anglesa, el procés de *gamificació* i el desenvolupament de la seva competència digital i multimodal.

Les percepcions de l'estudiantat participant en el projecte van ser altament satisfactòries ja que la gran majoria ho va veure com una experiència innovadora, divertida i van posar de manifest el fet que es va aconseguir

integrar un element informal (com és l'ús del telèfon mòbil) en un context acadèmic i eminentment formal. Així mateix, la majoria de l'estudiantat va dictaminar que el projecte els va permetre millorar la seva competència digital i va aprendre a analitzar imatges de manera multimodal, també en llengua estrangera. D'altra banda, els i les estudiants van manifestar una voluntat de seguir participant en projectes que fomenten l'aprenentatge mòbil per tal d'aplicar-los a altres àrees, com és l'aprenentatge de vocabulari, entre d'altres. Part de l'estudiantat fins i tot va posar de manifest que, per voluntat pròpia, va consultar d'altres memes amb contingut gramatical i lèxic, els quals es podien relacionar amb el seu procés d'aprenentatge i implicar una certa millora en alguns aspectes. També es va veure que el fet de fer un projecte gamificat, amb diferents premis simbòlics al llarg del curs, no afectava l'estrès de l'estudiantat, però sí que era quelcom motivador i incrementava el seu compromís amb la tasca (Suárez et al., 2021).

Resultats en la difusió de l'experiència

Capítol de llibre

- Suárez, M. M., Gesa, F., & Frigolé, N. (2021). Gamificación de la práctica de la gramática inglesa con memes en tiempos de COVID-19. A R. Satorre Cuerda (Ed.), *Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19* (pp. 243–254). Octaedro.

Comunicacions a congressos

- Frigolé, N., Gesa, F., & Suárez, M. M. (2022). Using MALL and memes to consolidate grammar knowledge. A gamified experience in the English as a foreign language classroom. Comunicació presentada a la Conference on Technological Innovation for Specialized Linguistic Domains (TISLID 22). 27-28 maig 2022. Conferència online.

-
- Gesa, F., Suárez, M. M., & Frigolé, N. (2022). Consolidating foreign language grammar through memes: An innovative practice in the university classroom. Comunicació presentada al 39º Congreso Internacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada (AESLA). 27-29 abril 2022. Las Palmas de Gran Canaria, Espanya.
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/185159/1/AESLA_2022_memes.pdf
 - Suárez, M. M., Frigolé, N., & Gesa, F. (2021). Meming while learning: An innovation practice experience with pre-service teachers. Comunicació presentada a la 6th International Conference of Asia-Pacific LSP & Professional Communication Association (LSPPC6). 3-5 juny 2021. Conferència online.
 - Suárez, M. M., Frigolé, N., & Gesa, F. (2021). Trabajar la gramática del inglés con memes: una experiencia de innovación docente con futuros maestros de Educación Infantil. Comunicació presentada a la II Jornada de Pesquisa Tema-RealTIC - Aprender em um mundo digital. 26 maig 2021. Conferència online.
 - Suárez, M. M., Gesa, F., & Frigolé, N. (2022). Gamification and memes for grammar learning purposes: A cross-curricular experience. Comunicació presentada a JALTCALL 2022. 17-19 juny 2022. Conferència online.
 - Suárez, M. M., Gesa, F., & Frigolé, N. (2021). Gamificación y memes: Cómo practicar gramática inglesa en entornos virtuales. Comunicació presentada a les XIX Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria / IV Workshop Internacional de Innovación en Educación Superior y TIC (REDES-INNOVAESTIC 2021). 10-16 juny 2021. Conferència online.

En definitiva, aquest projecte ha permès potenciar l'ús de l'aprenentatge mòbil, vist sovint com una eina força intrusiva en un context d'aula (Finn & Ledbetter, 2013), a la vegada que s'ha intentat consolidar el coneixement de la gramàtica anglesa adquirit a través de la metodologia Just-in-Time Teaching (Novak, 2011). Com bona part de l'estudiantat va posar de manifest, l'experiència ha estat altament satisfactòria, motivadora, i força reveladora. Tots els aspectes treballats (aprenentatge mòbil, gamificació, consolidació del coneixement gramatical) han contribuït a l'èxit del projecte (Gesa et al., 2022) i la intervenció ha deixat la porta oberta a futures innovacions, encarades a treballar altres aspectes utilitzant una metodologia semblant. Dit això, tot i que la percepció per part dels i les estudiants ha sigut bona, al professorat implicat li queda per saber si, veritablement, hi ha hagut una millora en l'aprenentatge gramatical i si, tal com es manifesta, el projecte ha servit per millorar la competència digital i multimodal de l'estudiantat. Aquests i d'altres aspectes de ben segur s'hauran d'explorar en futurs projectes d'innovació docent.

Acció 4 – Programació didàctica

En un qüestionari obert d'avaluació del procés formatiu i del projecte d'innovació-col·laboratiu i amb tutorització entre parells-, els alumnes fan explícita la presa de consciència sobre la realitat multilingüe, la creació de un hàbit d'observació i anàlisi, l'interès per la situació sociolingüística de les llengües, etc. Destaquen el caràcter innovador de la proposta i la seva flexibilitat i dinamisme quant al temps i espai, com a aprenentatge efectiu i significatiu. El mòbil, que s'ha considerat durant temps com un element intrusiu o distractor a l'aula, ofereix múltiples possibilitats i es pot convertir en un aliat de l'aprenentatge de llengües. Els resultats ens encoratgen a

plantejar noves activitats de curs -incloses les proves d'avaluació- que incorporin elements multimodals per a la reflexió i l'anàlisi de la llengua.

Resultats en la difusió de l'experiència

El resultat es va presentar en una comunicació al congrés SEDLL 2020:

- SEDLL 2020: XXI Congreso Internacional SEDLL: Multimodalidad y nuevos entornos de aprendizaje en la enseñanza de las lenguas y las literaturas. Presentació de la comunicació: Sánchez-Quintana, N. y Cantarero Aybar, Z. *Aprendizaje móvil en la educación lingüística: observación e interpretación del paisaje multilingüe en un espacio virtual creado con Instagram*. Pamplona, novembre de 2020.

Referències

Finn, A. N., & Ledbetter, A. M. (2013). Teacher power mediates the effects of technology policies on teacher credibility. *Communication Education*, 62(1), 26–47. <https://doi.org/10.1080/03634523.2012.725132>

Landry, R. & Bourhis, R.Y. (1997). Linguistic landscape and ethnolinguistic vitality: an empirical study of Language. *Journal of Language and Social Psychology*, 16, 23-49.

Novak, G. M. (2011). Just-in-Time Teaching. *New Directions for Teaching & Learning*, 2011(128), 63–73. <https://doi.org/10.1002/tl.469>

Suárez, M. M., Gesa, F., & Frigolé, N. (2021). Gamificación de la práctica de la gramática inglesa con memes en tiempos de COVID-19. A R. Satorre Cuerda

(Ed.), *Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19* (pp. 243–254). Octaedro.

Palalas, A. (2015). The Ecological Perspective on the “Anytime Anyplace” of Mobile-Assisted Language Learning. *Texterbooks.com*, Zamówienie nr S/2016/01/002504. Disponible a: <http://bit.ly/1SdrZIQ>